НЕСКОЛЬКО ВЕРНЫХ РОНИНОВ

Дополнение для РИ «Обрез»

Текст: Артём Мокроусов

Это дополнение позволяет использовать основные правила РИ «Обрез» для драматического приключения в антураже средневековой Японии. При разработке этого дополнения была использована оригинальная игра «The Mountain Witch» Тимоти Клейнерта, за что ему огромное спасибо и традиционные извинения.

Государство Ниппон расположено на гористом архипелаге. Это древняя и удивительная страна, в настоящий момент переживающая темный период своей истории. Глава государства, император, фактически отстранен от власти, и вместе со своим двором отправлен в ссылку. Страной управляет сёгун, командующий войском, состоящим из представителей правящего сословия дворян - самураев. Самураи обладают абсолютной властью над жизнью и смертью простых людей, но сами полностью подчинены кодексу предписаний «Бусидо». Этот кодекс требует от них верности господину, храбрости, скромности, стремления к самопожертвованию, игнорирования чувств в пользу долга и отсутствия страха перед смертью. Бусидо сформировался под влиянием трех традиций: буддизма, конфуцианства и синтоизма. От конфуцианства он получил верность долгу, понятие чести и необходимости ее защиты, идеал «добродетельного мужа»; от буддизма — презрение смерти и самоконтроль; от синтоизма — безграничный патриотизм.

Вместе с тем, жизнь самурая и круг его интересов не ограничивается только государственной службой и войной. Ниппон – страна богатой и самобытной культуры, которая пронизывает все стороны жизни общества. Преклонение перед гармонией и красотой окружающего мира, питаемое синтоистским учением, объединяет всех жителей этой страны. Обучение молодого самурая включает не только военное дело, но знакомство с поэзией, музыкой и изобразительным искусством. Широко известны случаи, когда совершающие ритуально самоубийство самураи, принадлежавшие к числу суровых, закаленных в боях воинов, прощаясь с этим миром слагали прекрасные стихи.

Другим всеобъемлющим фактором, характеризующим культуру и образ жизни ниппонцев является понятия долга, или «гири». Каждый из них, богатый или бедный, знатный или подлый живет с осознанием своего долга перед обществом и государством, и полон решимости исполнять этот долг. Даже местные бандиты – якудза считают, что несут свои обязательства перед обществом, защищая простой народ от произвола самураев, богачей и чиновников, получая за это с торговцев и ремесленников положенную обычаем мзду.

Естественно, что для тех, кто называет себя лучшими людьми страны, понятие гири еще более значимо. Верность господину у самурая не знает границ. Сам статус самурая включал служение господину в качестве обязательного элемента. Самурай, утративший расположение господина, становился ронином – деклассированным изгоем и презренным наемником, жалкой тенью самого себя. Если же господин умирает насильственной смертью, пережившие его вассалы, даже будучи ронинами, стремятся восстановить его и свою честь, отомстив убийцам. Самым известным сюжетом в таком духе является история сорока семи верных ронинов, потративших год на подготовку мести и отомстивших ценой собственной жизни. Нечто похожее произойдет и в нашей истории.

Для большего соответствия духу игры некоторые ее термины будут изменены. Во-первых, проверки будут называться испытаниями, а во-вторых, страх будет заменен на отчаянье.

Обратите внимание на три особенности использования правил по испытаниям в боевых ситуациях:

1. Опасность испытания увеличивается на один за каждого достойного противника и за каждую группу рядовых противников.

Например, ронину противостоит самурай (достойный противник!) и его слуги (рядовые враги). Опасность испытания равна двум.

2. По результатам испытания количество побежденных противников должно соответствовать количеству полученных успехов.

Например, ронин из предыдущего примера получил один успех в испытании. Его игрок становится рассказчиком и может описать или то, как ронин зарубил всех слуг самурая, или то, как он зарубил самого самурая – в обоих случаях этот результат будет соответствовать одному успеху. Если бы испытание прошло с двумя успехами, рассказчик мог бы описать, как ронин зарубил всех своих противников.

3. Некоторые противники могут оказаться особенно смертоносными и в одиночку увеличить опасность испытания на несколько единиц.

ДЭН

Начните создание своего персонажа с его Дэн.

Дэн, или история, составляет основу этой игры. Вашим героем, вашим альтер-эго в этой истории станет самурай, потерявший господина – ронин.

Буквальный перевод слова «ронин» означает «блуждающие волны», или «странник». В соответствии с культурными традициями Ниппон, ронин был фигурой постыдной, подвергавшейся насмешкам и унижениям. Статус ронинов был незавидным, так как они не получали постоянного жалования от своих господ, что, в свою очередь, было необходимым условием для каждого настоящего самурая. Непривлекательность положения ронина, очевидно, подогревалась самураями, которые, будучи жестко обременены своими обязанностями, возмущались личной свободой ронинов. Ронины не оставались в долгу, и ведомые завистью или другими мотивами, задирали самураев или вредили им по-другому. Так, существует множество преданий о простом ронине, защищавшем бедных поселян от заносчивого самурая, способного убить любого, посмевшего ему возразить. С другой стороны, есть повествования о потерявших господ, необученных, безработных горе-самураях, едва сводивших концы с концами и живших даже хуже крестьян. Фактически они являлись ронинами, но по сути были обычными сорвиголовами, отчаянно искавшими «приключений».

Как же стали ронинами наши герои?

Даймё Асано Наганори был убит около года назад, но его смерть до сих пор остается загадкой, породив множество слухов. Кое-кто из его вассалов нашел себе новых покровителей, кого-то уже нет в живых, но некоторые, из числа особо верных, все еще вынашивают планы мести. Дело сдвинулось с мертвой точки в тот момент, когда одна из его дочерей, юная Ходзё Наганори, собрала вместе наиболее выдающихся вассалов своего погибшего отца. Она пообещала им употребить все свои средства на помощь в расследовании его смерти и месть убийцам. Теперь настало время узнать, кто откликнулся на ее зов. Что можно сказать о них при поверхностном знакомстве? Их возраст может колебаться от ранней юности, 14 – 16 лет, до весьма зрелого в 40 – 50 лет. Все они бедны, и обеспечивают себя случайными заработками телохранителей, убийц или какими-то экзотическими талантами в случае их наличия. Скорее всего, все они мужчины, хотя среди них могут оказаться и женщины – воители, называемые «Онна-бугэйся».

Прежде, чем двигаться дальше, попытайтесь ответить на несколько вопросов:

Как ваш ронин относится к смерти своего господина?

Как ваш ронин воспринимает свое нынешнее положение?

Знает ли ваш ронин кого-то из отряда, и если да, как относится к своим знакомым?

Известен ли ваш ронин кому-либо в отряде?

После того, как вы закончите с вопросами вы можете перейти к следующим этапам создания персонажа, три из которых являются обязательными:

Выбор «Ки», духа.

Выбор «Буки», оружия.

Выбор «Синэн», страсти.

Как принимать каждое из этих решений, описано на следующих трех страницах этого руководства. После того, как выбор будет сделан, вы можете захотеть вернуться к Дэн и кое что изменить ответах, которые дали в начале, это нормально, сделайте так, если хотите.

В целом, эта игра не требует ведения записей, поэтому тут нет никакого листа персонажа. По ходу игры вы должны будете помнить его Ки, Буки и Синэн, но это не сложно, потому, что они остаются неизменными всю игру. Иногда у него будут появляться фишки судьбы, но поскольку это фишки, записывать тут тоже ничего не продеться. Время от времени, у вашего персонажа будет меняться Мибун – социальное положение и достаток, но это будет происходить редко. Единственные перемены, которые нужно отслеживать регулярно, это уровень боли и отчаянья персонажа, но тут речь идет о всего двух цифрах.

КИ

Второй этап создания персонажа – выбор его Ки.

Пожалуй, самое важное, что нужно знать о своем ронине, это природа его Ки, или духа. Согласно восточному гороскопу, все существа и предметы на земле состоят из пяти основных элементов - земли, дерева, огня, металла и воды. Они понимаются также как стадии развития, протекающего в пяти фазах, превращениях неба, земли и человека. В каждом человеке, включая и вашего ронина, превалирует один из этих элементов. В техническом смысле каждый из них является умением персонажа, и, выбирая природу духа своего ронина, вы выбираете первое из его умений, которое в дальнейшем будет называться просто Ки. При этом важно, чтобы каждый из элементов был выбран только для одного ронина в отряде. Чтобы добиться этого, вы можете обсудить распределение элементов между собой, доверить этот выбор ведущему, выбрать элементы случайно или бросить жребий, чтобы решить, в каком порядке вы будете выбирать.

Огонь: желание и стремление. Ки огня проявляется там, где требуется сила духа, храбрость и решительность, там, где требуется действовать агрессивно, например, при запугивании.

Те, чей Ки охвачен огнем, становились легендарными акунинами, не достигшие особых высот на этом поприще имеют репутацию громил и задир.

Дерево: планирование и созидание. В прикладном смысле Ки дерева включают интеллект, эрудицию и искусства, действия в миролюбивом ключе, в том числе дипломатию.

Известно, что политики и полководцы достигают величия благодаря этому Ки, а те, кому не хватает способностей, становиться просто вожаками и заводилами.

Металл: реализация и воплощение. Ки металла имеет самую узкую сферу применения, а именно, обращение с оружием – Ки металла дублирует Буки ронина (о Буки будет сказано ниже), предоставляя дополнительную попытку в бою.

Это Ки по понятным причинам пользуется огромным уважением у самураев, среди которых они пользуются славой рубак.

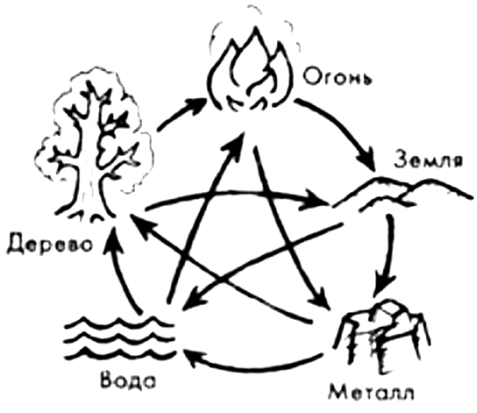
Земля: удержание и сопротивление. Земля как Ки применяется везде, где нужно проявить силу, упорство или выносливость, в том числе в попытках не поддаваться эмоциям и чувствам.

Святые и подвижники черпали силу своего духа в Ки земли, как, впрочем, и вполне мирские здоровяки и бугаи.

Вода: преображение и возрождение. Практическое применение Ки воды подразумевает ловкость, хитрость и искушенность, способность приспосабливаться к обстоятельствам и избегать проблем.

Многие синоби были великими мастерами Ки воды, хотя подобных им хитрецов и проныр можно встретить где угодно.

Помимо того, что Ки ронина определила его первое умение, оно также определяет стартовое отношение ронинов друг к другу.



Дерево питает Огонь, но уничтожается Металлом.

Огонь создал Землю, но гаснет от Воды.

Земля порождает Металл, но разрушается Деревом.

Металл насыщает Воду, но плавится в Огне.

Вода дает силы Дереву, но исчезает в Земле.

При начальном размещении рассаживайтесь так, как указано на рисунке. Последним в круг садиться ведущий, между любыми игроками по своему выбору. Ему же принадлежит право разрешения конфликтных и неясных ситуаций.

И наконец, несмотря на то, что каждое из указанных умений имеет собственную сферу применения, его значение для вашего ронина гораздо выше. Оно должно всегда наносить свой отпечаток на описание его действий, вне зависимости от предмета этого описания.

Например, для ведения боя, у вашего ронина будет отдельное умение Буки, о котором будет сказано ниже. Но вместе с тем, два ронина, одинаково хорошо владеющие катаной, будут делать это очень по-разному, если обладают разным Ки. Ронин – задира будет атаковать яростно и самозабвенно, движения ронина – рубаки будут чеканно точны, а ронин – вожак будет обманчиво податлив в бою, нанося неожиданные удары подобно распрямляющейся еловой ветке, сбрасывающей налипший на нее снег.

БУКИ

На третьем этапе создания персонажа определите его Буки.

Оружие, или Буки – это жизнь и смерть воина, каждый воин искусно обращается с ним. При создании вашего ронина вам нужно будет выбрать один вид оружия, с которым он будет особенно опытен. Технически, это будет вторым умением вашего персонажа, которое для краткости мы будем назвать просто Буки. Обратите внимание, что ронин может пользоваться не только тем оружием, которое вы для него выбрали, но и любым другим. Просто, при использовании выбранного оружия, он получит дополнительную попытку, как и в случае с любым другим умением, а также сможет воспользоваться его особым свойством.

Катана

Катана предоставляет воину одну дополнительную попытку на средней дистанции боя.

Катана — длинный японский меч. Небольшой изгиб клинка и острый конец позволяют наносить как рубящие, так и колющие удары. Рукоять прямая и длинная, без навершия, что позволяет использовать двуручный хват.

Катана – основное оружие самураев. Для воина это больше, чем меч. Носить катану могли только благородные, и в этом смысле она является символом высокого статуса, даже очень богатый человек в сопровождении слуг уступит дорогу оборванцу с катаной на поясе. Потерять свой меч для самурая страшнее, чем потерять жизнь. Самурай носит катану на левой стороне тела в ножнах, заложенных за пояс лезвием вверх. Когда самурай входит в дом, он вынимает катану из-за пояса, держа в руке – в левой, если демонстрирует готовность к бою, или в правой – знак доверия к окружающим. Садясь, самурай кладет катану на пол в пределах досягаемости, справа или слева от себя, проявляя тем самым те же признаки доверия или недоверия к хозяевам дома.

Вакидзаси

Вакидзаси предоставляет воину одну дополнительную попытку, если применяется на близкой дистанции, например, в тесном помещении, из засады или неожиданно для цели.

Вакидзаси – короткий традиционный японский меч. Клинок вакидзаси имеет одностороннюю заточку и малую кривизну – вакидзаси похож по форме на катану.

Вакидзаси имеет сложную природу. С одной стороны, для самурая это не основной меч, а дополнительный, но с другой, его называют хранителем чести самурая. Это связано с тем, что именно вакидзаси находится на теле самурая постоянно, в то время как катану передавали слугам при входе в свой дом или в некоторые публичные места. В то же время вакидзаси являлся основным мечом для неблагородных сословий, которым было запрещено носить длинный меч, и поэтому он был популярен среди таких противников самураев как якудза и синоби. Однако помимо этого вакидзаси имеет и ряд собственных достоинств перед своим «старшим братом». Например, он хорошо проявляет себя в ограниченных пространствах и при внезапных атаках, а кроме того, его можно прятать на теле.

Юми

Использование юми предоставляет воину одну дополнительную попытку при стрельбе с большой дистанции.

Юми — асимметричный лук, с расположением рукоятки приблизительно в одной трети длины лука снизу. Существуют несколько гипотез возникновения такой формы. Основная гипотеза гласит, что такая форма необходима для стрельбы с лошади с возможностью свободного прицеливания в любую сторону. По другой гипотезе данная форма нужна для стрельбы из положения сидя. Также существует гипотеза, что такая форма возникла во времена до изобретения композитного лука для компенсации различий свойств древесины по удалению от корня. Без тетивы лук выгибается в противоположную сторону.

Искусство стрельбы из лука – самое древнее воинское искусство из признаваемых самураями. Самая первая форма неписаного морального кодекса самурая носила название «Кюба-но мити», что означает Путь лука и скакуна. Не смотря на это, сегодня хорошие стрелки – редкость, они пользуются огромным уважением и часто имеют громкую славу. Воины относятся к луку с уважением, как к предмету великой силы, и говорят, что лук содержит часть души человека его изготовившего. Так, проявлением неуважения считается прикосновение к луку без разрешения его владельца, равно как и попытка переступить через лежащий на земле лук.

СИНЭН

Завершите создание персонажа выбором его Синэн.

Синэн, или страсть, это палка о двух концах. С одной стороны, всякий раз, когда ваш ронин будет делать что-то, удовлетворяющее его Синэн, он будет получить дополнительную попытку, как в случае с любым другим умением. С другой стороны, если ронин будет делать что-то, противоречащие Синэн, он будет получать штраф в одну попытку. При создании вашего ронина разумным может оказаться сохранение в тайне его Синэн. Отношение внутри отряда могут оказаться напряженными, и знание слабых сторон личности может стать оружием в руках врагов. Вместе с тем, ваш выбор следует предварительно обсудить с ведущим, поскольку, как и в случае с духом, лучше, если каждый Синэн в вашем отряде останется уникальным. Ниже мы рассмотрим несколько примеров Синэн, которые вы можете использовать непосредственно или для вдохновения.

Самоутверждение

Тот, кто следует пути воина, не может игнорировать желание быть лучшим. Для некоторых это желание затмевает все прочие устремления и потребности. Побеждать лучших, это единственный способ стать лучшим.

Удовлетворение: любые действия, направленные повышение своего статуса (в качестве воина – бросить вызов достойному или ответить на него).

Сопротивление: любые проявления личной скромности и сдержанности (анонимное сражение с достойным противником, смена облика, сражение с недостойным или слабым противником).

Преданность

Любовь, дружба или родство, что бы ни было основной истинной преданности, это чувство способно преодолеть многое. Тот, кто предан по-настоящему, с легкостью заплатит жизнью за безопасность близкого человека, но постарается не допустить этого, так как опасности будут возникать вновь и вновь, и в нем всегда будут нуждаться.

Удовлетворение: любые действия, идущее на пользу близким (разговор с человеком, видевшим похитителей близкого человека).

Сопротивление: любые действия, нарушающие или игнорирующие жизненно важные интересы близких (попытка выбраться из замка, где их удерживают силой, нарушение данного им слова, причинение вреда близким).

Убийство

Многим воинам нравится убивать. Когда им не платят за это, они делает это даром. Часто они делают это, рискуя свободой, жизнью и даже честью. Только отнимая чужую жизнь, они чувствует себя живым.

Удовлетворение: любые действия, непосредственно влекущие смерть человеческого существа (смертельный поединок).

Сопротивление: любые действия, при которых человеческая смерть возможна, но нежелательна (учебный поединок, выяснение отношений с нечистым на руку нанимателем, допрос пленного).

Честь

Честь ронина, как свеча на ветру – может угаснуть в любое мгновение. С другой стороны, она - единственный источник света во тьме. Тот, кому светит солнце, не будет переживать из-за мелочей, тот, у которого остался только свечной огарок, будет изо всех сил беречь этот огонек.

Удовлетворение: любые действия, направленные на защиту и восстановление чести (дуэль с нанесшим оскорбление).

Сопротивление: любые действия, наносящие чести ущерб (вероломное нападение, нарушение данного слова, бегство с поля боя).

Эгоизм

В этом мире никому ни до кого нет дела. О себе следует заботиться самому, больше это никто делать не будет. Более того, если каждый будет поступать подобным образом, каждый человек будет доволен, или, во всяком случае, получит то, что заслуживает.

Удовлетворение: любые действия, направленные укрепление собственной безопасности, благополучия, богатства и влияния (уничтожение опасного врага).

Сопротивление: любые действия, в результате которых полученное личное благо будет меньше, чем понесенный урон (опасный бой без достойного вознаграждения, бескорыстный поступок, безрассудное расточительство).

МИБУН

Ниппон, это место, где общественное мнение играет огромную роль в жизни каждого человека. Наши ронины не станут исключением из этого правила. Даже более того, каждый из них, будучи формально представителем привилегированного сословия, наверняка очень остро переживает свой нынешний статус парии. Именно поэтому социальное положение, или Мибун, играет для каждого из них огромную роль. Основная выгода от улучшения социального статуса ронина заключается в том, ему легче переносить тяготы жизни, он быстрее восстанавливается под ударами судьбы и избавляется от боли и отчаянья. Технически это сводится к следующему.

Разряд Мибун выражается числом от нуля до пяти. Каждый ронин начинает приключение в нулевом разряде.

Миубн ноль, это положение нищего, голодного бродяги, ночующего под мостом и питающегося помоями, а пять – это жизнь, достойная князя. Большая часть населения страны, крестьяне и городская беднота, существуют по разряду один, у них есть крыша над головой и кое-что из еды, чтобы не умереть с голоду, но безбедным их существование никак не назовешь, также живут и большинство ронинов. Второй разряд Мибун занимают торговцы, ремесленники и чиновники средней руки, сюда же можно отнести не знатных самураев без особых талантов и ронинов, обладающих такими талантами. Представители третьего разряда с одной стороны могут считать себя богатыми и влиятельными, но с другой они все ходят по той же земле, что и простые смертные. Большая часть этой прослойки – крупные торговцы, чиновные начальники и самураи из числа офицеров, ронины же очень редко достигают таких высот. Четвертая группа уже крайне немногочисленна, и представлена поместным дворянством, магнатами и руководством провинций, ну а пятая – теми, кто вершит судьбы все страны. Представителей обоих этих групп уже нельзя запросто встретить на улице, их жизнь устроена так, что не пересекается с чернью.

Число, которое отражает разряд Мибун, в игротехническом смысле проявляется в следующем:

За каждую единицу Мибун ронин имеет право один раз в сутки пройти испытание, которое в случае успеха избавит его от одной единицы боли или отчаянья. Это испытание никогда не получает никаких бонусов и штрафов, в том числе за имеющиеся у ронина боль и отчаянье.

Поскольку нулевой разряд Мибун подразумевает ноль попыток, на этом уровне достатка ронину не доступны никакие развлечения и оздоравливающие процедуры. Первый разряд Мибун предоставляет уже некоторое разнообразие в этом вопросе – к услугам ронина питейные заведения самого низкого пошиба, гейши далеко не первой молодости, массажисты – любители и сельские ветеринары. Второй разряд Мибун открывает более заманчивые перспективы – трактиры чище, еда вкуснее, гейши выглядят вполне прилично, если не всматриваться, а лекарь может похвастаться изрядным количеством выживших пациентов и носит в сумке китайский трактат о циркуляции Ки. Третий разряд Мибун выглядит как предел мечтаний для любого ронина – реалиста. Это пропуск в мир, в котором предлагаются не просто качественные услуги и товары, начинают исполняться капризы и сбываться мечты. О четвертом и пятом разряде Мибун тут ничего сказано не будет. Зачем зря душу травить?

Чтобы улучшить свой Мибун, и поддерживать его, ронин должен работать.

Единицей оплаты для ронина является все необходимое для одного дня жизни по определенному разряду, причем тридцать дней жизнь в одном разряде равны по стоимости одному дню жизни в следующем.

Например, ронина первого Мибуна нанимают для охраны трактира на один вечер, оплата - по первому разряду. Это означает, что проработав весь вечер без нареканий, ронин сможет ни о чем не заботясь прожить месяц по разряду ноль. При этом он, конечно, не сможет залечивать раны или бороться с отчаяньем, но хотя бы не умрет от голода и холода. С другой стороны, он может распорядиться заработком по другому, и прожить один день по первому разряду в надежде, что завтра он найдет новую работу.

Чтобы выживать без работы по нулевому разряду, ронину нужно будет проходить испытание любого Ки, кроме металла.

Это отображает попрошайничество, мелкое воровство, неопасный грабеж и т.д., унизительно, но не создаст проблем с законом. В качестве альтернативы ронин может обеспечивать себе приличную жизнь разбоем. В этом случае действуют те же правила, что и с работой – результат преступления будет выражаться в днях жизни по тому или иному разряду Мибун, однако местным властям, да и якудза, это едва ли понравится.